
HE
system
PC Engine
THE NINJA WARRIORS
キャッチ・ザ・ハート
TAITO
© TAITO CORP. 1989
HuCARD

このたびは、タイトーのHuCARD、″ニンジャウォーリアーズ″を
お買い上げいただき、誠にありがとうございました。

ご使用の前に、取扱い方、使用上の注意等、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

---

1 精密機器ですので、極端な温度・湿度条件下での使用や保管、および強いショックを避けてください。また、カードを無理に折り曲げたりもしないでください。



2 端子部に触れたり、水にぬらす等して汚さないでください。故障の原因となります。



3 シンナー、ベンジン等の揮発油でふかないでください。

4 テレビ画面からは、できるだけ離れて（2メートル程度）プレイしてください。



5 長時間プレイする場合は、健康のため、1時間ごとに5～10分の小休止をとってください。

※リセット方法
ゲーム中にRUNボタンを押しながらSELECTボタンを押すと、ゲームを最初からやりなおすことができます。

HuCARDはPC Engine system専用のゲームカードです。

※品質には万全を期していますが、万一製品に当社の責任による不都合がありました場合、新しい製品とお取りかえいたします。それ以外の責任はご容赦ください。※このソフトを当社に無断で複製すること、及び賃借業に使用することを禁じます。

CONTENTS

ゲームストーリー

1993年。かつて栄華を誇ったこの国は、重大な危機に直面していた。魔王"バングラー"が、その邪悪な魔力により、独裁政治を行なうようになってからというもの、人々の意識は洗脳されてしまい、社会は荒廃してしまった。そんな中で、革命派のリーダー"マルク"は、魔王"バングラー"を倒すべく、2体のマシーンを完成させ勇敢に挑んでいった。

ゲームスタート

このゲームは、業務用と同じクレジット制です。初期状態では4クレジット入っています。タイトル画面表示中にRUNボタンを押すと背景が現われ、プレイヤーが画面左側に点滅状態で現われます。プレイヤーが現われると同時にコントロール可能となり、ゲームスタートとなります。

タイトル及びデモンストレーション

1. ゲームスタート前のデモンストレーションは下記の順に従い表示されます。

ⓐ"TAITO CORPORATION" 表示。

▼

ⓑオープニングデモ画面。

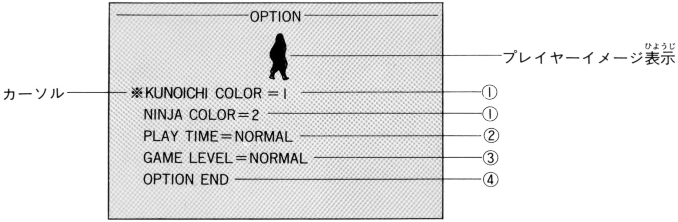
▼

ⓒタイトル画面。

"PUSH RUN BUTTON"

以下、ⓑ～ⓒをRUN,SELECT, I , II ボタンのいずれか、または同時入力あるいは電源OFF迄繰り返します。

2. 前記のⓒタイトル画面表示中にセレクトボタンで、OPTIONを選び、ボタンを押すと、OPTION画面になります。



●OPTION画面で下記の項目について選択することができます。

①プレイヤーカラー

プレイヤーの着物は初期状態でKUNOICHI －赤、NINJA－青ですが、好みに応じて、決められた色から選ぶことができます。※一旦選んだ色は、他の色を選ぶか、電源OFF迄そのままです。

②タイム

ラウンド毎にタイマー制限がありますが、そのタイマーを選択することができます。2種類あります。

LONG (長時間)	NORMAL (初期状態)

※一旦選んだタイムについては①と同じです。

③ゲームレベル

全ラウンドを通してのゲーム難度を変えることができます。

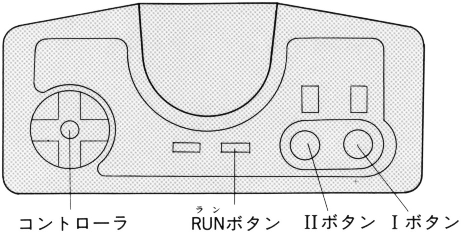
EASY (やさしい)	NORMAL (初期状態)	HARD (難しい)

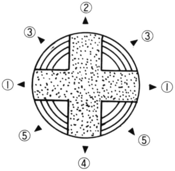
※一旦選んだレベルは①と同じです。

④OPTION END

ここにカーソルを合わせてRUNボタンを押すと、タイトル画面へ戻ります。

コントローラの操作方法





1.ジョイパッド（8方向）プレイヤーコントロール

①右・左（直立歩行）
②真上（真上ジャンプ）
③右・左斜上（前進ジャンプ）
④真下（その場しゃがみ）
⑤右・左斜下（しゃがみ歩行）

2. IIボタン　苦無（短剣）振りボタン

1回押す毎に1回振ります。ボタン連打で左右両手で交互に振ります。

3. Iボタン　手裏剣ボタン

1回押す毎に1発出ます。最大画面上に4発迄出ます。手裏剣数には制限が有り、手裏剣数は、ラウンドスタート時に30発で、人型忍者（土ぐも、くの一、シャドーマン、火炎忍者、アイアンアーム、ムササビ）を1人倒すごとに5発補給されます。

4.RUNボタン

a. ゲームスタートの時。

b. コンティニューする・しない決定の時。

c. ポーズボタン（ゲーム画面を一時止めるとき）

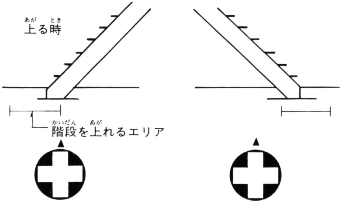
特殊な場合のコントロール操作方法

1. IIボタンを押したままにすると、防御のかまえになります。この状態で敵の剣・弾丸・手裏剣を防ぐ事ができます。ただし、手の部分で攻撃を受けた時のみ効果があります。

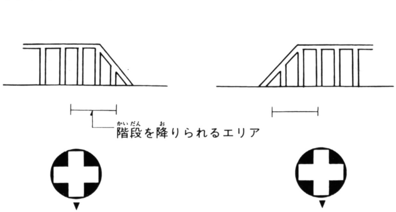
2. 上記の防御している状態でジョイパッド斜め上で、その向いている方向により、前転・バック転ができます。これは、ジャンプ力が通常のジャンプよりアップする他に、回転中は敵の攻撃がヒットしないというメリットがあり、有利に闘うことができます。

3. 防御状態で、プレイヤーの向いている方向と逆にジョイパッドを入れることにより、バック歩きができます。これは、しゃがみバック歩きにも応用できます。

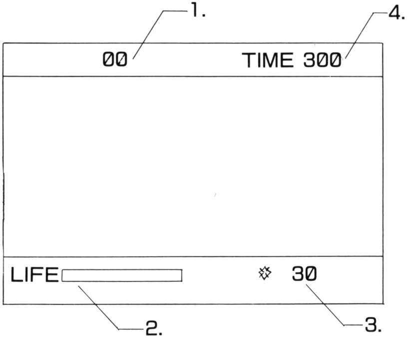
階段の上り降り



降りる時



画面表示



1.プレイヤースコア表示

2.プレイヤーライフゲージ

ゲージは、ダメージを受ける毎に減っていき、ゼロになるとゲームオーバーとなります。

3.手裏剣数

プレイヤーの残り手裏剣数です。ゲームスタート時は30となっていますが、これがゼロになると手裏剣は投げられなくなります。

4.残りタイム

ゲームスタート時より減算、ゼロになるとプレイヤーを1人失います。

ゲームの方法(遊び方)

1.このゲームは、忍者が主人公の〝スクロール型の格闘ゲーム〟です。

2.プレイヤーキャラクターは“KUNOICHI”と“NINJA”があり、ゲームスタート前にSELECTボタンによって選ぶことができます。
SELECTボタンを押す毎に下記の順で表示が変わります。

→KUNOICHI → NINJA → OPTION ─┐(KUNOICHIに戻る)

3.一定の距離を進むと、スクロールがストップ、最後にボス級キャラクターが登場し、これを倒し、画面右側に進み、画面の外に消えると、ラウンドクリアとなります。その後、残り体力と手裏剣数がボーナスとして加算され次のラウンドに進みます。

4.プレイヤーのライフは敵の攻撃、または体当たりを受ける毎に減っていき、ゲージがゼロになると爆発してプレイヤーを１人失います。

5.プレイヤーライフはラウンドをクリアするとゲージがMAX状態に戻ります。

6. 手裏剣はゲームスタート時30発あり、使う毎に減っていきます。途中、忍者型の敵（土ぐも、くの一、火炎忍者、シャドーマン、ムササビ、アイアンアーム）を1人倒すごとに5発補給されます。

7. プレイヤーは敵の主に火器による攻撃を受けると、その部分の表皮がはがれ、メカが露出してしまい、露出した部分に再び攻撃を受けると通常の2倍のダメージを受けてしまいます。

8. メカが露出してしまった場合、そのゲームが終了するまでもとに戻ることはありません。

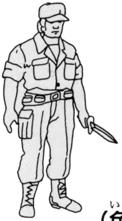
9. ラウンドは、全6ラウンドで構成されており、ライフがゼロになるか、最終ラウンドをクリアすればゲームオーバーとなります。

10. 基本的に手裏剣攻撃が敵に与えるダメージ量は苦無のそれに比べて1/2となります。

11. プレイヤーライフはMAX状態で128メモリあります。

12. 各ラウンド毎にタイマー制限がされており、残りタイムがゼロになる迄に、そのラウンドをクリア出来ない場合は、プレイヤーを1人失います。ラウンドをクリアすればタイマーは初期値に戻ります。

敵キャラクター



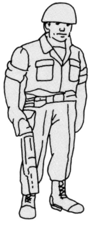
❶アーミーナイフ

ナイフで攻撃、またはプレイヤーがしゃがんでいると飛びゲリで攻撃する者もいる。（色違いの耐久力2倍の者もいる）



❷アーミーマシンガン

プレイヤーに近づくと、止まってマシンガンを撃つ。（色違いの耐久力2倍の者もいる）



❸アーミーランチャー

一定距離プレイヤーに近づくとランチャーを撃つ。



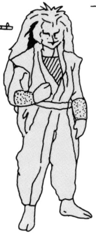
❹土ぐも

プレイヤーに近づいて鉄爪で攻撃する。



❺くのー

剣を振りおろして攻撃、プレイヤーが離れると手裏剣を投げる。



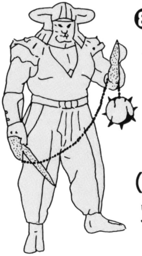
❻火炎忍者

プレイヤーに近づき、口から火炎を吐く。



❼シャドーマン

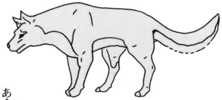
特定のポジションに近づくと湧き出るように出現、苦無と手裏剣を使い、プレイヤーの動きを真似する。



⑧アイアンアーム

プレイヤーが遠方にいると鉄球攻撃、近づくと鎌を振り回す。

(耐久力も高く最強、色違いで3種類あります)



⑨忍犬

突進してきてプレイヤーに体当たりする。



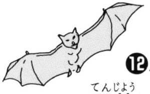
⑩ムササビ

上空から突然飛来し、プレイヤーに体当たりする。



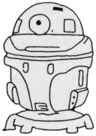
⑪スナイパー

物陰から突如出現。ライフルを一定間隔で撃ち続ける。



⑫バット

天井に止まっていて、プレイヤーが近づくと降下、波状形に飛んでくる。



⑬3SVO
(スリーエスブイオー)

一定コースを単純に往復していて、目のある方向にプレイヤーを発見すると、レーザーを一定間隔で出す。レーザーは防御できない。



⑭バングラー

悪の独裁者。

スコアの説明

1.敵を倒す

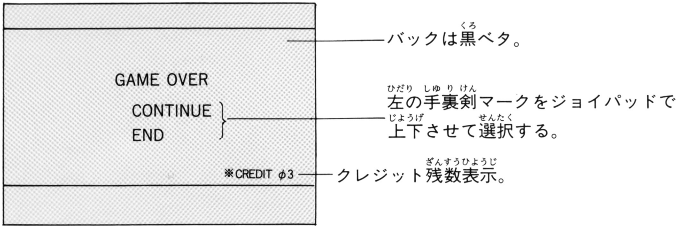
①アーミーナイフ	300PTS	⑧アイアンアーム	1500PTS
②アーミーマシンガン	400PTS	⑨忍犬	500PTS
③アーミーランチャー	400PTS	⑩ムササビ	500PTS
④土ぐも	500PTS	⑪スナイパー	400PTS
⑤くの一	800PTS	⑫バット	200PTS
⑥火炎忍者	1000PTS	⑬3SVO	800PTS
⑦シャドーマン	800PTS	⑭バングラー	3000PTS

2.ラウンドクリア

残りライフ	1メモリにつき	30PTS
残り手裏剣	1発につき	50PTS

ゲームコンティニューの方法

残りクレジットがゼロでない場合に、途中でゲームオーバーになると、コンティニュー画面表示になります。コンティニュー画面ではクレジット残数が表示されます。



●ジョイパッドの上下でコンティニューする(CONTINUE)、しない(END)、を選択して、RUNボタンを押して決定します。

●コンティニューは、3回まで可能で、コンティニューする毎にクレジットは減ります。

●コンティニューした場合、ゲームオーバーになったラウンドの始めから再ゲームとなります。プレイヤーその他は初期状態に戻り、スコアもØØに戻ります。

●コンティニューしない場合、画面はタイトル表示へ戻ります。この時クレジットは初期値4クレジットに戻ります。

プレイテクニック

★**防御を使え！**

敵の弾丸をしゃがんでよけてばかりいると、ラウンド2以降は苦しい展開になります。防御したままだとその間も移動しやすくなり、有利にゲームを進めることができます。このゲームの基本は前進することです。

★**回転ジャンプを多用しよう！**

回転ジャンプはジャンプ力のアップだけじゃなく、敵からの攻撃も受けないということを最大限に利用しよう。特にボスキャラのふところに飛び込んだり、背後に回る時には重要なテクニックとなります。

★**敵の個性をつかめ！**

敵の動きにはいろいろな個性があります。必ず、それぞれ異なるウイークポイントがあるので、それを見つけて攻略することが、本ゲームの最重要ポイントです。

★**ダメージは受けても表皮は、はがすな！**

敵の攻撃を受けて表皮がはがれ、メカが露出した場合、その箇所に再びダメージを受けると、通常の2倍のダメージを受けます。敵の弾丸や爆発には特に注意しながら進みましょう。

☆ゲーム中お見苦しい点がありますがHuカード及び本体の故障ではありません。



株式会社タイトー

本 社：〒102 東京都千代田区平河町2-5-3